Universidad de Navarra

Taller de Diseño III (Gr. Diseño)
Guía docente 2026-27

PRESENTACIÓN CURSO 23-24

Breve descripción:

La asignatura **Taller de Diseño III** se impartirá mediante:

+ Clases de docencia presencial física y obligatoria (10 horas por ECTS). Clases teóricas y metodológicas, críticas públicas de trabajos, docencia en grupo, estudio de casos, etc.

+ Estas horas se complementarán con las horas previstas para seminarios y DPI.

Titulación: Grado en Diseño

Módulo/Materia: Talleres de Diseño. Taller Vertical de estrategias y procesos creativos

ECTS: 9

Curso, semestre: 2º curso, 1er semestre

Carácter: Obligatoria

Profesorado: Andrés Tabera Roldán (Responsable Asignatura); Álvaro Velasco (P1 y PE); Alicia Fernández Barranco (P2)

Idioma: Castellano

Horario: Viernes 9:00-12:30 y 15:00-17:00 (se avisará por mail modificaciones y/o ampliaciones de horario para cada viernes en función de la dinámica del proyecto integrado)

Aula: Taller 4 / Aula 1

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

BÁSICAS

CB01 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas que favorezcan un contexto de investigación e innovación dentro del campo de estudio.

CB02 Aplicar los conocimientos adquiridos y demostrar la capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB04 Transmitir información, ideas, problemas y soluciones vinculadas al campo de estudio, tanto a un público especializado como no especializado.

CB05 Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

GENERALES

CG03 Aplicar la creatividad al diseño por proyectos y al trabajo en equipo.

CG04 Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos de diseño de la sociedad actual.

CG06. Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.

ESPECÍFICAS

CE08 Concebir y definir proyectos creativos aplicados al diseño.

CE09 Integrar los procesos creativos poniendo en relación las distintas disciplinas y artes aplicadas contemporáneas con eldiseño.

CE15 Conocer los fundamentos y los criterios de utilidad, ecología y ergonomía de los objetos y su aplicación al diseño.

CE16 Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.

CE18 Relacionar el conocimiento de los patrones culturales del entorno con las responsabilidades sociales del diseñador.

CE20 Ejercer la crítica en el mundo de las artes aplicadas y el diseño.

CE21 Analizar y reflexionar sobre los componentes de la personalidad humana (biológico, afectivo, psíquico, espiritual) y su relación con el diseño creativo.

CE25 Conocer los procedimientos de control y coordinación de equipos profesionales en el trabajo de proyectos integrados de diseño.

PROGRAMA

El programa docente de la materia se construye en torno a la realización por parte de los estudiantes de una serie de **proyectos** enmarcados en una estrategia coordinada multidisciplinar. El desarrollo de tales proyectos es seguido por el profesorado, que orienta al alumno mediante revisiones y sesiones críticas mayoritariamente colectivas, favoreciendo el espíritu de grupo.

En concreto, se propone **la realización de tres proyectos**. Por una parte están dos proyectos, el primero en grupo **(P1)** y el segundo individual **(P2)**, serán integrados y tendrán una duración de entre cinco a siete semanas. Esto es, se coordinarán en contenidos y plazos con otras asignaturas de 2º de Diseño. Para abordar cada una de las temáticas se contará con la participación puntual de un profesor invitado, referente y experto en la materia sobre la cual verse el propio proyecto. Al concluir el período asignado a cada proyecto, cada estudiante presentará su trabajo en formato de exposición pública. Siguiendo este formato, entregará y expondrá sus bocetos, intervenciones o prototipos al tiempo que explicará oralmente las motivaciones creativas y el proceso de desarrollo que le han conducido al resultado final. En este sentido, no sólo será relevante la explicación del resultado , sino también la metodologia del PROCESO Y SU IDEACIÓN; ya que, se persigue en esta asignatura que el alumno aprenda a dominar el funcionamiento de los mecanismos y estrategias creativas que implica la realización de todo proyecto diseño.

Directamente ligado a este proceso proyectual, los alumnos irán trabajando por su cuenta en la selección y clasificación de sus trabajos, así como de aquellas referencias que le resulten de relevancia para el mejor entendimiento de su trayectoria. Este compendio documental —**portfolio**—, será motivo de evaluación al final del semestre y tendrá continuidad con la asignatura de Design Studio IV.

Junto a la realización de los dos citados proyectos y la compilación del citado portfolio, la asignatura cuenta con otro proyecto **(PE)** subdividido en varios ejercicios que se realizará a lo largo de todo el semestre. Será en grupo o individual. Este proyecto profundizará en mecanismos docentes en base a una serie de actividades lúdicas y formativas diseñadas por los propios alumnos. El objetivo es potenciar competencias inherentes a la toma de decisiones tanto para acciones individuales, como para decisiones colectivas. Ambigüedad, competencia, cooperación,

riesgo, adaptabilidad, anticipación, simulación, oportunidad, originalidad, energía, superación, ética, respeto, ocio… son ingredientes básicos que determinan la acción de jugar y que guardan estrechos paralelismos con las competencias necesarias para el desarrollo de proyectos interdisciplinares. Asimismo, este conjunto de ejercicios integrados en el PE indagará en los diferentes tipos de expresión a mano y digital próximos al diseño gráfico.

Por último, se complementará la formación práctica de los talleres con una serie de **sesiones teórico-prácticas sobre diseño, creatividad y *Design Thinking***. Una vez más, se pretende que el alumno adquiera los mejores recursos, herramientas y estrategias para afrontar las distintas tareas creativas que realizará como estudiante y, más tarde, como profesional del diseño.

Los proyectos integrados que se plantean en la asignatura se organizan en torno:

P1. THE *(SUSTAINABLE)* FASHION MANIFESTO

La nueva generación de diseñadores debe mirar al futuro bajo la atenta mirada a la responsabilidad del medio ambiente, la sostenibilidad y las nuevas tecnologias. El proyecto pretende ser una toma de conciencia con estos valores necesariamente presentes en todo diseño; también presentes en el negocio de la moda. Se plantean varios objetivos interdisplinares y competencias a desarrollar en el proyecto bajo un espíritu necesariamente sostenible:

(1) La investigación y representación visual/gráfica de herramientas conceptuales y operativas;

(2) La aproximación a casos de estudio y diseñadores de moda referentes;

(3) La elaboración del *Secondary Resarch* (búsqueda e investigación abierta de otros casos de estudio) y *Primary Research* (creación personal y subjetiva a partir de la realización de bocetos, collages, composiciones heterogéneas en 2D, la exploració de estilismos, manipulación de telas, drapping de tejidos en cuerpo, "mock up/maquette...)

(3) La selección de materiales y su segunda vida: papel y textiles

(4) El diseño de un intervención física a base de textiles y sus diferentes técnicas

(5) Preparación del del día de la presentación oral del grupo, donde cada integrante del grupo deberá exponer en público los hitos alcanzados durante el proyecto asi como su posición crítica respecto al actual mercado de la moda y su sostenibilidad.

El proyecto pretende ser intencionadamente interdisplinar y las competencias de trabajo en grupo deberan trabajarse en su coherencia gráfica para todos los documentos presentados; prestando especial atención a su adecuada maquetación, elección de tipografía y paleta de color.

P2. ARTICULATING

El proyecto pretende detenerse sobre las posibilidades de los objetos cotidianos, aquellos que están diariamente a nuestro alcance y que de una manera inconsciente los usamos sin prestarles el mínimo de atención a su diseño. La búsqueda aquí propuesta tiene por objetivo profundizar en el valor de dichos objetos desde una mirada curiosa y atenta. No se trata simplemente de ahondar en los valores formales del objeto, que también, sino descubrir las “entrañas” del mismo haciendo especial atención a cada una de las partes y su relación entre sí a través de su articulación; preguntarse por su forma de fabricación y ensamblaje, por su ergonomía y facilidad de manejo...

En definitiva, se propone deconstruir un objeto cotidiano partiendo de lo general para llegar hasta cada uno de sus componentes, en un proceso -ingeniería inversa- que pretende “interrogar” todos y cada uno de los elementos que se van encontrando en su interior.

Un segundo punto de interés será la atención por el detalle, como enunció Charles Eames: “los detalles no son los detalles, los detalles son el diseño”. Por ello, con “ojos de diseñador” se

tratará de fijarse en los encuentros entre diferentes piezas y su unión y/o articulación. Para ello el concepto de escala juega un rol fundamental. Si bien el proyecto, no acaba aquí. Sumado a esta aproxi- mación inicial más “científica”, de rigor y medida en su análisis, se propone una tercera mirada creativa y de síntesis donde cada alumno deberá plasmar el valor de uso de ese objeto, es decir representar y comunicar visualmente la identidad del objeto. Por último, el objeto deberá ser transformado, abriendo nuevas posibilidades funcionales, materiales y/o formales bajo una experimentación propositiva, libre y abierta en torno a la articulación.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

CLASES PRACTICAS POR PROYECTOS EN EL TALLER: (60 horas)

Revisión del trabajo y del desarrollo de los ejercicios en el taller por parte de los profesores, con el fin de orientar y guiar al alumno en el proceso creativo del diseño. Se hará hincapié en la consolidación de estrategias creativas y su correcta aplicación, así como en el manejo de ejemplos y referencias hasta llegar al prototipado final.

CLASES MAGISTRALES: (15 horas)

Clases expositivas impartidas por los profesores de la asignatura, con la finalidad de establecer las bases conceptuales que vertebran los ejercicios. Igualmente, clases destinadas a analizar y presentar casos prácticos de referencia.

CLASES EXPOSITIVAS, SEMINARIOS Y CONFERENCIAS: (6 horas)

Seminarios, conferencias y charlas complementarias, impartidas por profesores invitados, diseñadores o expertos, sobre temas teóricos o trabajos profesionales relacionados con los distintos temas y ejercicios que se abordan en la asignatura.

SESIONES CRITICAS Y ANALISIS TRABAJOS: (45 horas)

Presentaciones en formato de exposición pública de los distintos diseños realizados en el taller, así como del proceso creativo que ha conducido a tales diseños. Comentarios críticos y valoraciones de los distintos profesores.

TRABAJO PERSONAL DEL ALUMNO: (97 horas)

Estudio personal imprescindible para el correcto desarrollo del proyecto que se realiza en el taller: tanto consulta y lectura de fuentes disciplinares e históricas como análisis de casos de estudio y diseños relacionados, que servirán de referencia para el ejercicio.

TUTORIAS: (2 horas)

Comentarios personales con un profesor de la asignatura para la orientación académica y personal del alumno. Consulta de cuestiones referentes a la asignatura o a ámbitos transversales a las distintas asignaturas a los profesores correspondientes.

EVALUACIÓN

Evaluación del aprendizaje del estudiante y puntuación de cada proyecto:

Los tres proyectos desarrollados durante el semestre se valoran de manera continuada mediante sesiones críticas. En las críticas, el trabajo es sometido al juicio ponderado por parte del profesorado y de los propios alumnos, que intentaran descubrir, corregir y potenciar los valores del diseño que el estudiante tiene entre manos.

Cada proyecto concluye con una entrega final y su posterior presentación. La entrega consistirá normalmente en la aportación de documentación gráfica a concretar según cada proyecto.

La presentación se realizará en formato de exposición pública, donde el alumno explicará oralmente las motivaciones creativas de su diseño, el proceso y herramientas que ha seguido para su desarrollo y las implicaciones del resultado final.

Todos los ejercicios deben entregarse, salvo excepción justificada, en la fecha y hora señaladas. La evaluación de cada proyecto, que será cotejada entre los distintos profesores de la asignatura y, también, con el profesor invitado que haya participado en el ejercicio concreto, atenderá a los siguientes criterios, coincidentes con las fases habituales en todo proceso creativo:

EN RESUMEN EL SISTEMA DE EVALACIÓN DE LA ASIGNATURA EN %
(P1+P2+PE+CALIFICACION REVISION FINAL) SE DIVIDE EN:

SE1. Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales: 12,60%

SE2. Trabajos prácticos individuales y en equipo: 65,40%

SE3. Defensa oral de los trabajos: 22%

SE4- Exámenes parciales y finales: 0%

La división del % de evaluación atiende, según la metodología de la asignatura a las siguientes rúbricas:

EVALUACIÓN DEL PROYECTO (P1 y P2)

Cada ejercicio se pauta según los siguientes criterios:

1.INVESTIGACIÓN / ANÁLISIS 25%

1.1 Calidad documentación gráfica 50% + 1.2 Contenido documentación 50%

2. IDEACIÓN / DESARROLLO 40%

2.1 Seguimiento críticas y participación / Evaluación de grupo 50% + 2.2 Exposición 50%

3. RESULTADO 20%

3.1 Conclusiones y grado de innovación 70% + 3.2 Calidad y contenido documentación aportada 30%

4. EXPOSICIÓN 15%

4.1 Locuacidad y claridad expositiva 70% + 4.2 Calidad y contenido documentación aportada 30%

CALIFICACIÓN FINAL DE LA ASIGNATURA

En la calificación final de cada semestre se computarán las evaluaciones que el estudiante ha obtenido en los tres proyectos (P1 + P2 + PE), la evaluación obtenida en la revisión final y el porfolio. También se considera el interés, participación y esfuerzo del estudiante en el transcurso de la asignatura.

CALIFICACIÓN PONDERADA PROYECTOS 90% = P1 (30%) + P2 (40%) + PE (30%)

CALIFICACIÓN REVISIÓN FINAL 10%

Para obtener el aprobado de la asignatura la calificación global resultante de la tabla anterior debe cumplir todas las condiciones siguientes:

1- La calificación ponderada de cada proyecto se computará como mínimo a partir de un 4,0 sobre 10.

2- Se considera obligatorio la asistencia de al menos el 80% del horario de clases presenciales previsto (contando desde el primer día).

3- Para el aprobado de la asignatura será necesario haber aprobado el segundo proyecto P2 (igual o superior a 5,0 punto sobre 10).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA:

Si el alumno no hubiera aprobado la asignatura en la convocatoria ordinaria, es decir, haber obtenido 5.0 sobre 10, tendrá que realizar el examen extraordinario de junio. La fecha del examen será establecida en función del calendario académico. **El examen extraordinario constará de: (1) un proyecto y (2) un ejercicio breve a realizar en el día del examen.**

El proyecto se plantea de la siguiente manera: dos semanas antes de dicha fecha se facilitará el enunciado del ejercicio a desarrollar. Diez (10) días laborales después el alumno deberá presentar en exposición pública el proyecto en cuestión.

1.INVESTIGACIÓN / ANÁLISIS 10%

1.1 Calidad documentación gráfica 50% + 1.2 Contenido documentación 50%

2. CONCEPTO 10%

2.1 Ideogramas / Herramientas gráficas 70% + 2.2 Calidad y contenido documentación aportada 30%

3. RESULTADO 50%

3.1 Conclusiones y grado de innovación 70% + 3.2 Calidad y contenido documentación aportada 30%

4. EXPOSICIÓN 30%

4.1 Locuacidad y claridad expositiva 70% + 4.2 Calidad y contenido documentación aportada 30%

Este proyecto individual a realizar supone el 70% de la nota de la convocatoria extraordinaria.

Para obtener el aprobado de esta primera parte en la convocatoria extraordinaria la calificación global resultante de la tabla anterior debe haber obtenido como mínimo un resultado de 5,0 sobre 10 puntos en cada uno de los cuatro (4) puntos.

Asimismo, se plantea un ejercicio individual a realizar el mismo día del examen que supone el 30% de la nota de la convocatoria extraordinaria.

Para la aprobación de la asignatura será necesario haber obtenido como mínimo un resultado de 5,0 sobre 10 puntos en ambos casos, tanto en el proyecto como en el ejercicio.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA OPCIONAL:

Tal y como recoge la Normativa general de Evaluación de la Universidad de Navarra aprobada en mayo de 2019, “Los alumnos de grado que lo soliciten podrán ser evaluados en la convocatoria extraordinaria, aunque hayan superado la asignatura en ese curso. Para ello deberán solicitar ser incluidos en el acta al menos cinco días antes del comienzo del periodo de exámenes de esa convocatoria. La calificación final de la asignatura será la de la convocatoria extraordinaria, incluso aunque sea inferior que la obtenida con anterioridad”.

Por lo tanto, la calificación obtenida en la convocatoria extraordinaria será la válida, independientemente de la obtenida en la convocatoria ordinaria, pudiendo incluso el alumno no superar la asignatura si suspende o no se presenta.

Aquellos estudiantes interesados deberán presentar una instancia a través de Gestión académica eligiendo la opción "convocatoria extraordinaria: solicitud para concurrir (grado)" con anterioridad al comienzo del periodo de examenes extraordinarios.

HORARIOS DE ATENCIÓN

El horario de atención del profesorado se hará previa consulta por mail.

Andrés Tabera: atabera@unav.es

BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía de la asignatura se concretará siempre en el enunciado de cada proyecto.
No obstante, se dejan una breve selección de libros que se consideran transversales:

BILL, Max. *Form, Funtion, Beauty=Gestalt*. AA publications, Londres, 2010. Localízalo en la Biblioteca

FUKASAWA, Naoto and MORRISON, Jasper. *Super Normal: Sensations of the Ordinary*. Lars Müller Publishers, London, 2007 Localízalo en la Biblioteca

KROGERUS, Mikael and TSCHÄPPELER, Roman. The Collaboration book. 41 Ideas for working Better Together. Profile Books, 2024. Localízalo en la Biblioteca

MILLER, Lesley Ellis. *Balenciaga: shaping fashion.* 2017. Signatura Bib. Arquitectura: Localízalo en la Biblioteca

MUNARI, Bruno. *Design as art.* Penguin, London, 2008 (1955). Localízalo en la Biblioteca

MÜLLER, J. Sistemas de retículas: Un manual para diseñadores gráficos. GG, Barcelona, 2012. Localízalo en la Biblioteca

NORMAN, Donald A. *The Design of Every Things: Revised and expanded Edition.* Basic Books, New York, 2013(1988) Localízalo en la Biblioteca

PASTOUREAU, Michel. *Noir: histoire d'une couleur.* 2014. Signatura Bib. Humanidades: N 002.014 Localízalo en la Biblioteca

ENLACES DE INTERÉS

Malofiej https://a-g-i.org

MoMA https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/bookshelf/flashsite/

Avant-Garde Fashion https://www.youtube.com/watch?v=hTkXSWVtf2s

Universidad de Navarra

Japanese Avant-Garde https://www.youtube.com/watch?v=LonY9HSkhek

Está a disposición de cada estudiante la cuenta **Instagram @Co.Design2.** Una hemeroteca visual que formó parte del Proyecto de Innovación Docente 19-21 y que pretende divulgar parte de los casos de estudio más relevantes impartidos en clase, así como reforzar la búsqueda de contenidos bibliográficos.